

KONSTRUKSI MAKNA TUHAN MELALUI KARTUN DALAM KUIS ONLINE

(Analisis Semiotika Kartun Kuis “Ketika Tuhan Menciptakan Saya” Yang Terdapat Pada Situs Web Vonvon Indonesia)

Wa Ode Seprina

wseprina@bundamulia.ac.id

ABSTRACT

Variety entertaining online quiz that is now easy to find and connect directly with social networking sites. Some of them often use cartoon as dayak appeal, but some cartoon character turns itidak presented in accordance with the values held by a society, which then affects how the cartoons were produced. Cartoons be a reflection of reality, where reality is undergoing a process of reproduction, which produces sesuatu forms of representation depicted in the cartoon.

The events described by the cartoons usually contain elements of humor or satire, such events are often not really happen. However, the form of representation contained in cartoons still take reality as the source. He is a reflection of the realities that exist in society. In the process of producing a cartoon, cartoonist produces a form of representation of reality.

A form of representation that can not escape the influence of interests that arise from the media, the public, and of the cartoonists themselves. Order thinking is, therefore, lead to forms of representation that exist in the cartoon has a particular ideology. This opens up a space for researchers to construct ideologically owned by cartoons, through semiotics as a method in social research.

In this study, researchers looked at how the representation of God in South Korean online media to view the position of God in society. Therefore, in interpreting signs in cartoons, researchers used a semiotic approach Barthes.

Keyword: Cartoon, Semiotic, Representation of God,

BAB I: PENDAHULUAN

I.I Latar Belakang

Kemajuan teknologi komunikasi, khususnya yang berhubungan dengan internet tak habisnya memicu timbulnya berbagai hal positif maupun negatif. Sebagian besar yang menikmati fitur atau fasilitas yang terdapat dalam media daring atau *online* berasal dari generasi *digital native* atau orang-orang yang lahir setelah tahun 90-an. Saat ini, kebanyakan dari mereka adalah remaja. Remaja merupakan masa dimana pada usia ini, seseorang mulai mencari siapa jati dirinya dengan mencoba hal-hal baru sampai mencari-cari perhatian untuk yang dilakukan atas alasan aktualisasi diri.

Awal Juni 2015 media sosial (Facebook, Path dan Twitter) kembali dihebohkan dengan sebuah aplikasi kuis atau permainan dari situs web <http://id.vonvon.me>. VonVon Indonesia adalah versi lokal dari startup VonVon yang berasal dari Korea Selatan. Nicole Seon Yoo, Global Business Development VonVon mengatakan bahwa startup ini dimulai sejak 1 Januari 2015

dengan tujuh orang tim yang telah memiliki latar belakang kuat di ranah media sosial dan aplikasi yang terkenal di Korea, seperti KakaoTalk dan TicketMonster.

Aplikasi yang mengklaim dirinya sebagai aplikasi untuk jejaring sosial nomer satu di dunia ini dengan mudah terhubung dengan media sosial. Sispapun yang ingin menggunakan aplikasi ini harus memasukan nama pengguna media sosial dan *password*-nya agar bisa menikmati kuis-kuis yang mungkin sebenarnya hanya bermaksud untuk menghibur pengguna. Karena terhubung inilah maka kuis-kuis dari Vonvon mampu menyebarluas hingga ke sosial media. VonVon menjadi salah satu situs yang banyak dibahas, digunakan, dikritik, dihujat bahkan menjadi *trending topic* karena menuai kontroversi yang hadir dari berbagai kalangan.

Salah satu kuis dari VonVon yang menjadi *trending topic* dan menuai kesuksesan instan adalah kuis “Ketika Tuhan Menciptakan Saya”. Aplikasi tersebut menunjukkan ilustrasi secara komikal mengenai

cara Tuhan menciptakan manusia dengan ramuan-ramuannya. Tuhan digambarkan seperti sosok bapak tua yang memiliki janggut panjang dan memiliki rambut depan yang botak namun panjang di bagian belakangnya sedang membuat ramuan dari mangkok dan gelas yang seperti tabung reaksi kimia.

Dalam aplikasi tersebut, terdapat kotak isian yang mengharuskan penggunaannya menuliskan nama lengkap serta dihubungkan ke situs jejaring sosial. Selanjutnya akan dianalisis oleh aplikasi tersebut. Pengisian nama tersebut bertujuan untuk mengetahui bagaimana Tuhan menciptakan kamu. Hasil tersebut selanjutnya menampilkan tiga gambar sosok bapak tua. Untuk dua gambar yang pertama memberi suatu hal yang cenderung positif, sedangkan satu hal yang terakhir memberikan ketidaksempurnaan terhadap penciptaannya. Kuis ini menjadi populer karena jawaban yang diberikan memiliki unsur humor.

Pengguna kuis ini tidak hanya memasukkan nama mereka, mereka bahkan bahkan banyak yang

memasukkan nama-nama selebriti. Beberapa nama selebriti terkenal dibagikan pada media atau jejaring sosial untuk mengetahui, apa saja yang Tuhan gunakan untuk menciptakan artis tersebut. Salah satu nama yang dibagikan oleh pengguna kuis ini dan menjadi trending topic adalah Syahrini.

Dalam beberapa hari saja tercatat jutaan pengguna telah memainkan kuis tersebut, namun pada 17 Juni 2015 penyedia konten yang datang dari luar Indonesia tersebut menonaktifkan kuis tersebut dan meminta maaf karena kurangnya pemahaman Umat Muslim. Von Von berjanji akan berusaha sebaik mungkin untuk menciptakan konten yang lebih dapat diterima dan lebih menarik.

Salah satu kontra terhadap kuis ini berasal dari salah seorang pengguna jejaring sosial Path. Tulisan tersebut membuat heboh pada saat kuis tersebut tengah ramai-ramainya dimainkan. Kata-kata yang dilontarkan pengguna Path tersebut memang bisa masuk akal, dengan jelas langsung menyatakan jika ia

sangat mengecam pada game yang dinilai oleh Dia sudah terbukti menghina agama Islam. Pengguna Path tersebut menuliskan terkait kritikan pada Aplikasi Vonvon, ‘Ketika Tuhan Menciptakan Saya’, “Di sana kan jelas digambarkan ada Tuhan nya. Wahai saudaraku semua kaum Muslimin pantaskah Allah SWT, yang Maha Mulia digambarkan seperti itu? Agama kita yang sangat sempurna ini tak sangat diperkenankan untuk bercanda dalam masalah agama.” Itulah, kira-kira sepenggalan dari tulisan yang ada pada sebuah screenshot akun path.

Kuis tersebut memang hanya gurauan, tapi ketika berhubungan dengan Tuhan dan ada penggambaran kartunnya, itu menjadi suatu hal yang sensitif bagi Umat Muslim. Maka tak heran banyak pengguna akun yang membagikan screenshot kritikan game tersebut.

Alasan ditutupnya kuis tersebut adalah adanya keterkaitan dengan Sang Maha Pencipta. Tentu dari sekian banyaknya orang akan memiliki rasa penasaran mengenai cara Tuhan menciptakan manusia.

Rasa penasaran tersebut berusaha dijawab VonVon dengan memunculkan sebuah kuis yang terbilang unik yaitu kuis “Ketika Tuhan Menciptakan Saya” maka tak salah kalau kemudian kuis ini memunculkan berbagai macam kontroversi yang hadir dari berbagai kalangan.

Umat Muslim melarang melukis, menampilkan, memvisualisasikan tokoh Rasulullah (Nabi Muhammad) apalagi Allah SWT dalam rangka menjaga kemurnian aqidah tauhid. Lukisan atau penggambaran ini ditakutkan dapat menimbulkan arti lain. Penentangan Umat Islam terhadap penggambaran Nabi dan Tuhannya sudah seringkali terjadi.

Kuis ini menyebar secara viral karena kesederanaan, unsur humor, serta pro dan kontra. Secara marketing penulis melihat keberhasilan VonVon “menggiring” para pengguna jejaring sosial untuk mampir ke halamannya. Setelah seseorang menyelesaikan kuis yang tidak lebih dari tiga menit tersebut, pengguna akan ditawarkan untuk mencoba beberapa kuis lain.

Apabila membandingkan dengan kuis lain di <http://id.vonvon.me> kuis ini menunjukkan popularitas yang tinggi, artinya kuis inilah yang paling banyak dicoba oleh pengguna. Kuis ini hadir dengan berbagai macam bahasa di dunia. namun di Negara-negara Asia lah kuis ini menjadi primadona. Mungkin karena Negara-negara di Asia mayoritas memiliki pemahaman dan kepercayaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa.

Hal menarik lain dari kartun kuis ini adalah umurnya yang sangat pendek di Indonesia. VonVon Indonesia menghapus kuis ini ketika tengah meledak di pengguna internet, khususnya jejaring sosial. ini merupakan langkah cepat yang harus diambil oleh sebuah perusahaan yang baru berkembang. perusahaan tampak tidak ingin mendapat kritik lebih banyak lagi dari masyarakat yang kontra terhadap penggambaran sosok Tuhan dalam kuis tersebut.

Hal-hal yang telah penulis sampaikan diatas membuat peneliti menjadi tergelitik untuk menganalisis sosok tuhan dalam kartun sederhana

dua dimensi dalam sebuah riset semiotika.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas diketahui bahwa kartun seringkali dimaknai secara mendam oleh orang lain karena memang dalam sebuah kartun terdapat pesan dan makna tersirat baik secara verbal maupun non-verbal yang dibentuk atau dikonstruksikan oleh berbagai pihak, peneliti merumuskan masalah sebagai berikut: bagaimana konstruksi makna yang terdapat dalam kartun kartun kuis “Ketika Tuhan Menciptakan Saya” yang terdapat pada <http://id.vonvon.me>?

1.3 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka penelitian menggunakan Analisis Semiotika ini hendak menjawab pertanyaan-pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana representasi makna yang terdapat dalam kartun kuis “Ketika Tuhan Menciptakan Saya” yang terdapat pada <http://id.vonvon.me>?

2. Apa saja sign atau tanda-tanda dalam kartun kuis “Ketika Tuhan Menciptakan Saya” yang terdapat pada <http://id.vonvon.me>?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini tentu saja sesuai dengan pertanyaan penelitian diatas, yang diturunkan sebagai berikut:

1. Untuk Mengetahui representasi makna yang terdapat dalam kartun kuis “Ketika Tuhan Menciptakan Saya” yang terdapat pada <http://id.vonvon.me>?
2. Untuk Mengetahui *sign* atau tanda-tanda dalam kartun kuis “Ketika Tuhan Menciptakan Saya” yang terdapat pada <http://id.vonvon.me>?

1.4 Manfaat Penelitian

Penulis membagi manfaat dalam penelitian ini menjadi dua, yakni secara Akademis dan secara praktis. Berikut manfaat tersebut:

1.4.1 Secara Akademis

1. Diharapkan dapat menjadi informasi awal bagi para

penelitian serupa dimasa mendatang.

2. Diharapkan dapat menjadi sumbangan penelitian bagi para peneliti dibidang Ilmu Komunikasi khususnya komunikasi visual yang ingin melakukan penelitian dengan menggunakan metode penelitian komunikasi melalui studi analisis semiotika.
3. Diharapkan penelitian ini dapat menambah pengetahuan khususnya bagi penulis dan umumnya bagi pembaca mengenai analisis semiotika dan bagaimana VonVon Indonesia menyampaikan pesannya melalui kartun.

1.4.2 Secara Praktis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan bagi kaum praktisi yang bergerak di bidang komunikasi dan desain sehingga bias dengan jeli melihat ada apa dibalik teks-teks dalam kuis dan kemudian dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam pembuatan kuis-kuis dan kartun kreatif berikutnya.

- b. penelitian ini diharapkan dapat memberikan hasil yang berguna bagi pembaca untuk memahami makna di balik penggunaan tanda-tanda pada sebuah kartun.

BAB II: STUDI PUSTAKA

2.1 Semiotika

Semiotik menjadi salah satu kajian yang menjadi tradisi dalam teori komunikasi. Tradisi semiotik terdiri atas kumpulan teori tentang bagaimana tanda-tanda merepresentasikan benda, ide, keadaan, situasi, perasaan dan kondisi di luar tanda-tanda itu sendiri. (Littlejohn,2009:53).

Semiotik bertujuan untuk mengetahui makna-makna yang terkandung dalam sebuah tanda atau menafsirkan makna tersebut sehingga diketahui bagaimana komunikator mengkonstruksi pesan.

Konsep pemaknaan ini tidak terlepas dari perspektif atau nilai-nilai ideologis tertentu serta konsep kultural yang menjadi ranah pemikiran masyarakat di mana simbol tersebut diciptakan. Kode kultural yang menjadi salah satu faktor

konstruksi makna dalam sebuah simbol menjadi aspek yang penting untuk mengetahui konstruksi pesan dalam tanda tersebut.

Konstruksi makna yang terbentuk inilah yang kemudian menjadi dasar terbentuknya ideologi dalam sebuah tanda. Sebagai salah satu kajian pemikiran dalam cultural studies, semiotik melihat bagaimana budaya menjadi landasan pemikiran dari pembentukan makna dalam suatu tanda. Semiotik mempelajari sistem, aturan, konvensi yang memungkinkan tanda-tanda tersebut mempunyai arti. (Kriyantono,2007:261).

2.2 Semiotika Roland Barthes

Barthes menjadi tokoh yang begitu identik dengan kajian semiotik. Pemikiran semiotik Barthes bisa dikatakan paling banyak digunakan dalam penelitian. Konsep pemikiran Barthes terhadap semiotik terkenal dengan konsep mythologies atau mitos. Sebagai penerus dari pemikiran Saussure, Roland Barthes menekankan interaksi antara teks dengan pengalaman personal dan

kultural penggunaanya, interaksi antara konvensi dalam teks dengan konvensi yang dialami dan diharapkan oleh penggunaanya. (Kriyantono, 2007 : 268).

Konsep pemikiran Barthes yang operasional ini dikenal dengan Tatanan Pertandaan (Order of Signification). Secara sederhana, kajian semiotik Barthes bisa dijabarkan sebagai berikut :

- Denotasi

Denotasi merupakan makna sesungguhnya, atau sebuah fenomena yang tampak dengan panca indera, atau bisa juga disebut deskripsi dasar.

- Konotasi

Konotasi merupakan makna-makna kultural yang muncul atau bisa juga disebut makna yang muncul karena adanya konstruksi budaya sehingga ada sebuah pergeseran, tetapi tetap melekat pada simbol atau tanda tersebut.

Dua aspek kajian dari Barthes di atas merupakan kajian utama dalam meneliti mengenai semiotik. Kemudian Barthes juga menyertakan aspek mitos, yaitu di mana ketika

aspek konotasi menjadi pemikiran populer di masyarakat, maka mitos telah terbentuk terhadap tanda tersebut. Pemikiran Barthes inilah yang dianggap paling operasional sehingga sering digunakan dalam penelitian.

2.3 Pengertian dan Sejarah Kartun

Gambar sebagai salah satu bentuk komunikasi visual mengalami diferensiasi klasifikasi. Beberapa istilah yang dikenal untuk menyebut bentuk-bentuk seni gambar antara lain: komik, kartun, dan karikatur. Ketiga istilah tersebut sering tercampuradukkan satu sama lain. Kerancuan pengertian antara kartun, komik, dan karikatur timbul karena ketiga istilah tersebut sama-sama dipakai dalam bidang seni gambar dan belum memiliki batasan yang jelas dan masyarakat belum mempermasalahkan istilah-istilah tersebut secara teoritis.

Kartun berasal dari bahasa Inggris *cartoon* atau dalam bahasa Italia, *cartone* yang berarti kertas

tebal. Kartun mengacu pada pengertian gambar rencana, dalam seni murni kartun merupakan gambaran kasar atau sketsa awal dalam kanvas besar atau pada hiasan dinding pada bangunan arsitektural seperti mozaik, kaca dan fresco (Marianto dalam Indarto, 1999:13).

Bukti arkeologis telah menemukan gambar kartun atau karikatur sudah ditemukan pada dinding-dinding dan jambangan bunga pada jaman Mesir kuno dan Yunani Kuno.

Masa Renaissance yakni pada abad ke-16, Michaelangelo Buonarroti memakai kartun dalam mengerjakan karya Fresco tentang kisah penciptaan manusia yang sangat terkenal dan sampai sekarang dapat dilihat di Kapel Sistine. (Marianto dalam Indarto, 1999:13).

Kartun yang digunakan dalam penelitian ini merupakan jenis kartun komik (*comic cartoon*) yang merupakan susunan gambar, biasanya terdiri dari tiga sampai enam kotak. Isinya adalah komentar humoris tentang suatu peristiwa atau masalah aktual.

Dunia komik mempunyai istilah-istilah tersendiri yang harus dipahami oleh para komikus pemula diantaranya:

1. *Outline*: garis utama yang membentuk suatu objek. Walaupun bukan standar yang baku, outline yang memiliki tebal tipis akan terlihat lebih dinamis dan hidup.
2. *Panel*: kotak tempat gambar diletakkan. Biasanya dalam suatu halaman terdapat beberapa panel sekaligus. Umumnya bentuk panel adalah persegi empat, namun sering kali ditemukan berbagai macam variasi panel.
3. *Tone* atau screentone: lembaran motif yang digunakan untuk mengisi bidang kosong pada komik. Terbuat dari lembaran film khusus yang salah satu sisinya dilapisi lem/perekat.
4. *Toning* : proses mengisi bidang kosong menggunakan tone.
5. Balon dialog: tempat meletakkan dialog. Umumnya berbentuk bulat atau lonjong

6. *Foreground*: gambar yang dilihat mata lebih dahulu atau terletak di bagian depan. Biasanya memiliki *outline* yang lebih tebal dibandingkan latar belakang.
7. Latar belakang atau *background*: gambar yang terletak di belakang *foreground*. Biasanya memiliki *outline* yang lebih tipis dibandingkan *foreground*.

Istilah-istilah inilah yang selanjutnya penulis gunakan dalam pembahasan.

BAB III: METODE PENELITIAN

3.1 Subyek dan Obyek Penelitian

Subyek dalam penelitian ini adalah sosok lelaki tua dalam kartun kuis “Ketika Tuhan Menciptakan Saya” yang terdapat pada <http://id.vonvon.me>. Ada beberapa gaya atau pose yang digambarkan dalam kuis daring ini, antara lain:

- 1) Sedikit tampang manis

Sedikit
tampang manis



- 2) Beberapa sendok Kepintaran

5 sendok
kepintaran



- 3) Terlalu sempurna, buat dia sedikit pendek

**Terlalu sempurna,
buat dia sedikit
pendeeeeeeekk...
Oops**



- 4) Oops tertumpah diluar!

**Terakhir kecerdasan..
oops
tertumpah di luar!**



- 5) Oops kebanyakan!

**dan sedikit
kenakalan...??
Oops kebanyakan**



- 6) Dan benamkan semua dengan hawa nafsu!?! aduh!

**dan benamkan
semua dengan...
hawa nafsu?! Aduh!**



Selain yang penulis jelaskan di atas masih ada beberapa kata sifat lainnya dengan redaksional dan gambar yang sama. Penulis mengambil 6 gambar kartun ini karena mewakili semua gambar yang ada pada kuis “Ketika Tuhan Menciptakan Saya”

3.2 Metode Penelitian

Penelitian kualitatif mengkaji perspektif partisipan dengan strategi-strategi yang bersifat interaktif dan fleksibel. Penelitian kualitatif ditujukan untuk memahami fenomena-fenomena sosial dari sudut pandang partisipan atau peneliti. Dengan demikian arti atau pengertian penelitian kualitatif

tersebut adalah penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek alamiah dimana peneliti merupakan instrumen kunci.

penelitian kualitatif mengutamakan makna. yang tidak dimulai dari teori yang dipersiapkan sebelumnya, tapi dimulai dari lapangan berdasarkan lingkungan alami. Data dan informasi lapangan ditarik maknanya dan konsepnya, melalui pemaparan deskriptif analitik, tanpa harus menggunakan angka, sebab lebih mengutamakan proses terjadinya suatu peristiwa dalam situasi yang alami. Generalisasi tak perlu dilakukan sebab deskripsi dan interpretasi terjadi dalam konteks dan situasi tertentu. Realitas yang kompleks dan selalu berubah menuntut peneliti cukup lama berada di lapangan.

Dalam menganalisis data, peneliti menggunakan metode analisis semiotika untuk mengkaji tanda. Dengan menggunakan metode semiotik, peneliti berusaha menggali realitas yang didapatkan melalui interpretasi simbol-simbol dan tanda-tanda yang ditampilkan

pada kartunkuis “Ketika Tuhan Menciptakan Saya” yang terdapat pada <http://id.vonvon.me>, selanjutnya akan menjadi corpus dalam penelitian ini. secara khusus peneliti menggunakan metode penelitian analisis semiotika yang dikemukakan oleh Roland Barthes, untuk menginterpretasikan atau memaknai kartun pada kuis “Ketika Tuhan Menciptakan Saya” yang terdapat pada <http://id.vonvon.me>.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini penulis mencari sumber informasi sebagai pelengkap data melalui penelaahan buku-buku, referensi serta bacaan lainnya yang mendukung akan penelitian ini. Mengingat subyek penelitian berasal dari ranah online maka beberapa data pelengkap berasal dari internet. Teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan adalah dengan observasi dan dokumentasi.

- Observasi

Observasi atau pengamatan dalam istilah sederhana adalah proses

peneliti dalam melihat situasi penelitian. Pengamatan dapat dilakukan secara bebas dan terstruktur. Alat yang bisa digunakan dalam pengamatan adalah lembar pengamatan, *ceklist*, catatan kejadian dan lain-lain. Beberapa informasi yang penulis peroleh dari hasil observasi adalah ruang (tempat), pelaku, kegiatan, objek, perbuatan, kejadian atau peristiwa, waktu, perasaan. Alasan peneliti melakukan observasi adalah untuk menyajikan gambaran realistik perilaku atau kejadian, untuk menjawab pertanyaan, untuk membantu mengerti perilaku manusia, dan untuk evaluasi yaitu melakukan pengukuran terhadap aspek tertentu melakukan umpan balik terhadap pengukuran tersebut. Observasi yang dilakukan penulis tanpa menggunakan guide observasi. Pada observasi ini peneliti atau pengamat harus mampu mengembangkan daya pengamatannya dalam mengamati

suatu objek. Penulis menggunakan jenis observasi ini agar lebih mampu memahami konteks data dalam keseluruhan situasi sosial, jadi akan dapat diperoleh pandangan yang holistik atau menyeluruh, dengan observasi akan diperoleh pengalaman langsung, sehingga memungkinkan peneliti menggunakan pendekatan induktif, jadi tidak dipengaruhi oleh konsep atau pandangan sebelumnya. Pendekatan induktif ini membuka kemungkinan penemuan atau *discovery*.

- Dokumentasi

Dokumen merupakan sumber data yang digunakan untuk melengkapi penelitian, baik berupa sumber tertulis, *capture* situs jejaring sosial, gambar (foto), dan karya-karya monumental, yang semua itu memberikan informasi bagi proses penelitian. Studi dokumen merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif (Sugiyono, 2008; 83).

3.4 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan Semiotika Charles S. Peirce. Peirce mengemukakan teori segitiga makna atau triangle meaning yang terdiri dari tiga elemen utama, yakni tanda (*sign*), objek, dan interpretant. Tanda adalah sesuatu yang berbentuk fisik yang dapat ditangkap oleh pancaindera manusia dan merupakan sesuatu yang merujuk (merepresentasikan) hal lain di luar tanda itu sendiri. Tanda menurut Peirce terdiri dari Simbol (tanda yang muncul dari kesepakatan), Ikon (tanda yang muncul dari perwakilan fisik) dan Indeks (tanda yang muncul dari hubungan sebab-akibat). Sedangkan acuan tandaini disebut objek. Objek atau acuan tanda adalah konteks sosial yang menjadi referensi dari tanda atau sesuatu yang dirujuk tanda. Interpretant atau penggunatanda adalah konsep pemikiran dari orang yang menggunakan tanda dan menurunkan-nya ke suatu makna

tertentu atau makna yang ada dalam benak seseorang tentang objek yang dirujuk sebuah tanda. Hal yang terpenting dalam proses semiosis adalah bagaimana makna muncul dari sebuah tanda ketika tanda itu digunakan orang saat berkomunikasi (Suprpto, 2013:101).

BAB IV: HASIL PENELITIAN

4.1 Gambaran Umum Objek dan Analisis penelitian

4.1.1 Profil VonVon

Situs VonVon Indonesia resmi diperkenalkan sejak awal Juni lalu. Situs ini adalah versi lokal dari *startup* VonVon yang berasal dari Korea Selatan. Nicole Seon Yoo, Global Business Development VonVon mengatakan bahwa startup ini dimulai sejak 1 Januari 2015 dengan tujuh orang tim yang telah memiliki latar belakang kuat di ranah media sosial dan aplikasi yang terkenal di Korea, seperti KakaoTalk dan TicketMonster. Sejak saat itu VonVon mendapat respon luar biasa dari pengguna. Sejauh ini VonVon juga telah berekspansi ke pasar Asia

Tenggara lainnya, seperti Vietnam, Thailand dan Indonesia.

Situs VonVon lahir di Korea, namun tersedia pula dalam bahasa lainnya seperti bahasa Inggris, Spanyol, dan Brazil. Ini karena tim VonVon melihat adanya potensi besar di Asia Tenggara, Eropa, Amerika Latin, dan Amerika Serikat dalam faktor perkembangan smartphone dan teknologi. VonVon menganggap bahwa media sosial menjadi sarana paling jitu untuk merambah pasar yang sedang berkembang seperti Asia Tenggara.

Hasil riset dari VonVon menyatakan beberapa kuis dengan pertanyaan sederhana dapat menembus kepopuleran ke berbagai belahan dunia. Kuis sederhana dengan terjemahan dan lokalisasi yang tepat dapat menaikkan target pasar dengan cepat. Tim sangat berhati-hati dalam memilih konten yang sesuai untuk masing-masing negara. Tren *mobile* di negara berkembang memang sangat menggiurkan untuk turut ambil bagian di dalamnya.

Empat bulan beroperasi saja strategi tersebut sudah membuahkan hasil. Angka mencapai 100 juta pageview bulanan di Mei 2015 untuk VonVon Global dengan lebih dari 3 juta pengunjung aktif bulanan. Sedangkan di Indonesia, baru menyentuh angka 43 juta *page view* per bulan. Angka ini sangat fantastis untuk startup di usia enam bulan pertama. Untuk monetisasi, VonVon memilih untuk menggunakan iklan dan sponsored post. Beberapa vendor besar sudah menjalin kerjasama dengan mereka, sebut saja Samsung, Line, Google, Facebook, dan lainnya. Startup ini baru saja mengantongi investasi Seri A sebesar \$3 juta (sekitar Rp40,03 miliar) yang dipimpin oleh Altos Ventures asal Silicon Valley dan Global Brain VC asal Tokyo. Pada awal tahun 2015 para eksekutif dari perusahaan internet teratas juga melakukan investasi awal. Salah satu yang disebut Nicole dalam tahap ini adalah DaumKakao. Namun ia tidak menyebut besarnya angka yang mereka terima dalam tahap ini.

VonVon terbilang sangat ambisius dalam meraih pasar di Asia Tenggara dan juga negara di kawasan lainnya.. Selain itu, bahasa lainnya juga akan ditampilkan untuk situs global. Bahasa China, Malaysia dan Jepang sedang dikembangkan oleh tim.

VonVon Korea juga telah aktif berbagi artikel di luar dari kuis yang sudah viral. Rencananya, VonVon juga akan menyediakan layanan video untuk lebih banyak meraih pengguna. Layanan ini akan diterapkan di berbagai negara dengan pemilihan konten lokalisasi yang tepat. Indonesia sendiri, menurutnya sangat menyukai konten komik dengan nuansa romantis dan komedi. Serta tim menemukan bahwa topik berbau agama dan politik sangat sensitif untuk diaplikasikan di tanah air. Oleh karena itu, khusus untuk Indonesia, konten akan sangat disaring agar tidak kehilangan pasar. Sebagai catatan, di salah satu kuis VonVon dengan unsur “penampakan Tuhan” mendapat sorotan di berbagai media.

Sedangkan untuk kompetitor, di Indonesia sendiri memang belum

terdapat startup serupa dengan konten di media sosial. Namun secara tidak langsung, beberapa startup menggunakan media sosial sebagai salah satu “magnet” untuk menarik pengguna, seperti 1Cak dan Votinc dalam menentukan hasil survey.

VonVon Indonesia sendiri cukup mendapat sorotan di mata dunia karena perkembangan teknologi dan startup yang merangkak naik dengan cepat. VonVon membuka kesempatan untuk bekerja sama dengan berbagai pihak di tanah air. VonVon membuka diri untuk bekerja sama dengan banyak pihak lokal lainnya di berbagai negara untuk mencapai misi menjadi yang terdepan. Tentunya pasar yang sedang berkembang akan menjadi fokus utama tim terlebih dahulu.

4.1.2 Kuis “Ketika Tuhan Menciptakan Saya”

Kuis ini sangat sederhana dan menyenangkan penggunaanya. Untuk memainkan kuis ini pengguna hanya butuh terhubung ke situs jejaring sosial pribadi miliknya. Dengan sekali klik pengguna dapat memasukan

nama mereka dan menunggu beberapa detik hasilnya.

Kuis dikatakan menyenangkan karena ada unsur humor atau jenaka yang membuat pengguna jadi tersenyum. Selain itu, di awal jawabanya kuis ini selalu menyelipkan kata-kata pujian yang membuat pengguna bisa tersipu.

Secara grafis, penampakan kartun dalam kuis ini terbilang sangat sederhana. hanya terdiri dari vektor-vektor dua dimensi (berbentuk garis) dan didominasi dengan warna tampilan hitam-putih. namun saja memang ada sosok lelaki tua yang digambarkan sebagai Tuhan.

4.2 Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada halaman depan kuis tersebut memiliki tampilan sebagai berikut:







Gambar 4.2
halaman muka Kuis Ketika
Tuhan Menciptakan Saya

Kartun ini sangat sederhana, kolom merah tersebut adalah tempat dimana pengguna harus memasukan nama mereka. ketika nama sudah dimasukan maka mereka akan langsung mendapatkan jawaban. yang menjadi masalah dan kontraversial adalah kalimat yang bertuliskan “Ketika Tuhan Menciptakan Saya...” kalimat tersebut seolah memperjelas gambar bahwa sosok pria dalam kartun tersebut merupakan Sosok Tuhan.

4.2.1 Analisis kartun kuis *Ketika Tuhan Menciptakan Saya* versi *Sedikit Tampang Manis*


Tabel 4.2.1
Sedikit tampang manis



TANDA/SIGN	DENOTASI	KONOTASI
	<p>Tertulis kalimat “sedikit tampang manis” dengan tulisan berwarna hitam pada kata “sedikit” dan biru pada kata “tampang manis”</p>	<p>Warna hitam berarti kuat, resmi.</p> <p>Warna biru Memberikan kesan Komunikasi, Peruntungan yang baik, kebijakan, perlindungan, inspirasi spiritual, tenang, kelembutan, dinamis, air, laut, kreativitas, cinta, kedamaian, kepercayaan, loyalitas, kepandaian, panutan, kepercayaan diri, persahabatan dan harmoni, kasih sayang.</p> <p>Warna ini memberi kesan tenang dan menekankan keinginan. Obyek dan gambar biru pada dasarnya dapat menciptakan perasaan yang dingin dan tenang.</p>
	<p>Memperlihatkan sosok pria berjanggut panjang sedada, berambut ikal panjang, kepada depan tidak berambut.</p>	<p>Sosok ini menggambarkan salah satu tuhan yang tampak atau biasa diilustrasikan, yaitu Tuhan Yesus.</p>
	<p>Memperlihatkan mulut yang terbuka</p>	<p>Ekspresi wajah terutama mulut yang melukiskan senyuman atau rasa kebahagiaan.</p>

	<p>Memegang gelas dengan tangan kanan berisi tetesan cairan biru.</p>	<p>Tangan kanan identik dengan kebaikan. dalam tanda ini Tuhan sedang menuangkan kebaikan atau sifat-sifat positif pada ciptaannya.</p>
---	---	---

4.2.2 Analisis kartun kuis *Ketika Tuhan Menciptakan Saya* versi *Lima sendok Kepintaran*

Tabel 4.2.2
5 Sendok Kepintaran


TANDA/SIGN	DENOTASI	KONOTASI
<p>5 sendok kepintaran</p>	<p>Tertulis kalimat “5 sendok kepintaran” dengan tulisan berwarna hitam pada kata “sedikit” dan hijau pada kata “kepintaran”</p>	<p>Warna hitam berarti kuat, resmi, Warna hijau Menunjukkan warna bumi, penyembuhan fisik, kelimpahan, keajaiban, kesuburan, pertumbuhan, muda, kesuksesan materi.</p>
	<p>Memperlihatkan sosok pria berjanggut panjang sedada, berambut ikal panjang, kepada depan tidak</p>	<p>Sosok ini menggambarkan salah satu tuhan yang tampak atau biasa diilustrasikan, yaitu Tuhan Yesus.</p>



	berambut.	
	Memperlihatkan mulut yang terbuka	Ekspresi wajah terutama mulut yang melukiskan senyuman atau rasa kebahagiaan.
	Memegang sendok dengan tangan kanan berisi cairan berwarna hijau	Tangan kiri memiliki konotasi negatif di Indonesia.

4.2.3 Analisis kartun kuis *Ketika Tuhan Menciptakan Saya versi Terlalu sempurna, buat dia sedikit sedikit pendek*

Tabel 4.2.3

Terlalu sempurna, buat dia sedikit sedikit pendek


TANDA/SIGN	DENOTASI	KONOTASI
<p>Terlalu sempurna, buat dia sedikit pendeeeeeeekk... Oops</p>	<p>Tertulis kalimat “5 sendok kepintaran” dengan tulisan berwarna hitam pada kata “sedikit” dan hijau pada kata “kepintaran”</p>	<p>Warna hitam berarti kuat, resmi,</p> <p>Warna hijau berarti sesuatu yang dimaknai kebaruan, positif, segar</p>
	<p>Memperlihatkan sosok pria berjanggut panjang sedada, berambut ikal panjang, kepada depan</p>	<p>Sosok ini menggambarkan salah satu tuhan yang tampak atau biasa diilustrasikan, yaitu Tuhan Yesus.</p>

	tidak berambut.	
	Memperlihatkan mulut yang terbuka	Ekspresi wajah terutama mulut yang melukiskan senyuman atau rasa kebahagiaan.
	Memegang dua buah gelas dengan tangan kanan dan kiri berisi cairan berwarna merah yang memenuhi mangkuk/cawan hingga luber dan banyak yang tertumpah diluar.	Menandakan kecerobohan dan ketidaksempurnaan sang pencipta.

4.2.4 Analisis kartun kuis *Ketika Tuhan Menciptakan Saya* versi *Terakhir Kecerdasan.. Oops tertumpah diluar!*

Tabel 4.2.4

Terakhir Kecerdasan.. Oops tertumpah diluar!


TANDA/SIGN	DENOTASI	KONOTASI
	Tertulis kalimat “Terakhir Kecerdasan.. Oops tertumpah diluar!” ” dengan tulisan berwarna hitam pada kata “sedikit” dan hijau pada kata “kecerdasan”	Warna hitam berarti kuat, resmi, Warna Tosca merupakan gabungan antara biru dan hijau.



	<p>Memperlihatkan sosok pria berjanggut panjang sedada, berambut ikal panjang, kepada depan tidak berambut.</p>	<p>Sosok ini menggambarkan salah satu tuhan yang tampak atau biasa diilustrasikan, yaitu Tuhan Yesus.</p>
	<p>Memperlihatkan mulut yang mengecil kearah atas.</p> <p>Memperlihatkan keringat di sudut kiri kening</p>	<p>Keringat di sudut kening menggambarkan rasa bingung, canggung.</p> <p>Mulut/bibir yang menengadah ke atas menunjukan mimik wajah rasa bersalah, rasa tidak suka.</p>
	<p>Memperlihatkan tidak ada cairan hijau dari gelas yang masuk dalam mangkuk/cawan. cairan tersebut justru tertumpah diluar cawan.</p>	<p>Menandakan kecerobohan dan ketidaksempurnaan sang pencipta.</p>

4.2.5 Analisis kartun kuis *Ketika Tuhan Menciptakan Saya versi dan sedikit kenakalan...?? Oops kebanyakan!*

Tabel 4.2.5

dan sedikit kenakalan...?? Oops kebanyakan!

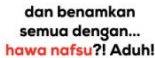
TANDA/SIGN	DENOTASI	KONOTASI
<p>dan sedikit kenakalan...?? Oops kebanyaka</p>	<p>Tertulis kalimat “dan sedikit kenakalan...?? Oops kebanyakan!” dengan tulisan berwarna hitam</p> <p>Kecuali pada kata “kenakalan” berwarna merah</p>	<p>Warna hitam berarti kuat, resmi,</p> <p>Warna merah berarti sesuatu yang dimaknai.</p> <p>Warna hitam berarti kuat, resmi,</p> <p>Warna merah melambangkan kesan energi, kekuatan, hasrat, erotisme, keberanian, simbol dari api, pencapaian tujuan, darah, resiko, ketenaran, cinta, perjuangan, perhatian, perang, bahaya, kecepatan, panas, kekerasan. Warna ini dapat menyampaikan kecenderungan untuk menampilkan gambar dan teks secara lebih besar dan dekat.</p>
	<p>Memperlihatkan sosok pria berjanggut panjang sedada, berambut ikal panjang, kepada depan tidak berambut.</p>	<p>Sosok ini menggambarkan salah satu tuhan yang tampak atau biasa diilustrasikan, yaitu Tuhan Yesus.</p>

	Memperlihatkan mulut yang membentuk garis datar	Menandakan emosi yang datar
	Memegang dua buah gelas dengan tangan kanan dan kiri berisi cairan berwarna merah yang memenuhi mangkuk/cawan hingga luber dan banyak yang tertumpah diluar.	Menandakan kecerobohan dan ketidaksempurnaan sang pencipta.

4.2.6 Analisis kartun kuis *Ketika Tuhan Menciptakan Saya* versi *Dan benamkan semua dengan hawa nafsu!? aduh!*

Tabel 4.2.6

Dan benamkan semua dengan hawa nafsu!? aduh!

TANDA/ SIGN	DENOTASI	KONOTASI
	Tertulis kalimat “Dan benamkan semua dengan hawa nafsu!? aduh!” dengan tulisan berwarna hitam pada kata “sedikit” dan hijau pada kata “kepintaran”kecuali di kata “hawa nafsu” yang	Warna hitam berarti kuat, resmi. menunjukkan tulisan ini sebagai tulisan utama namun warna lain didalamnya mengandung unsure penekanan/emphasis. Warna merah melambangkan kesan energi, kekuatan, hasrat, erotisme, keberanian, simbol dari api,

	berwarna merah.	pencapaian tujuan, darah, resiko, ketenaran, cinta, perjuangan, perhatian, perang, bahaya, kecepatan, panas, kekerasan. Warna ini dapat menyampaikan kecenderungan untuk menampilkan gambar dan teks secara lebih besar dan dekat.
	Memperlihatkan sosok pria berjanggut panjang sedada, berambut ikal panjang, kepada depan tidak berambut.	Sosok ini menggambarkan salah satu tuhan yang tampak atau sudah biasa diilustrasikan dalam bentuk gambar, foto dan multimedia, yaitu Tuhan Yesus.
	Memperlihatkan mulut yang membentuk garis datar	Ekspresi wajah terutama mulut yang melukiskan
	Memegang dua buah gelas dengan tangan kanan dan kiri berisi cairan berwarna merah yang memenuhi mangkuk/cawan hingga luber dan banyak yang tertumpah diluar.	Menandakan kecerobohan dan ketidaksempurnaan sang pencipta.

4.2 Analisis dan Pembahasan

Dalam beberapa hari tercatat jutaan pengguna situs jejaring sosial

telah memainkan kuis “Ketika Tuhan Menciptakan Saya”, namun selang beberapa hari VonVon Indonesia

menidakaktifkan kuis tersebut di Indonesia. kuis ini tidak ditarik peredarannya di Negara-negara lain yang sudah menyediakan konten. Selain menarik kuis tersebut, pihak VonVon Indonesia juga meminta maaf karena takut akan mendapat reaksi lebih jauh dari Umat Muslim Indonesia.

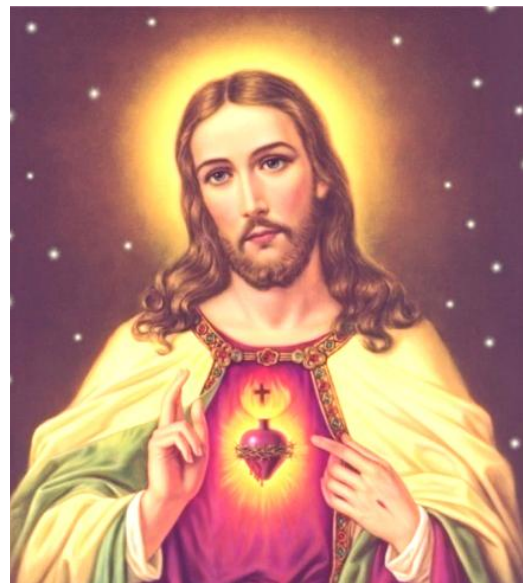
Dari analisis menggunakan Semiotika Charles Sanders Pierce, terbukti memang ada konotasi yang lain saat melihat sosok lelaki dalam kartun kuis tersebut. Ada upaya serius dari perancang tokoh kartun ini untuk menggeneralisasikan sosok Tuhan dengan manusia.

Pemilihan gambar kartun yang digambarkan, bahkan dianalogikan dengan Sosok manusia ini dapat melukai perasaan Umat Muslim yang notabene agama mayoritas di Indonesia, karena dengan demikian seolah menyamakan sosok Tuhan dengan sosok manusia tertentu.

Merujuk dari lima agama yang diakui di Indonesia, sosok yang kerap kali digambarkan demikian adalah sosok dari Tuhan Yesus yang

merupakan Tuhan dari umat Kristiani. Umat Kristiani percaya akan adanya tiga sosok yang dituhankan, namun hanya satu yang tampak yakni Tuhan Yesus.

Dalam cerita-cerita, film, animasi, lukisan sosok Tuhan Yesus digambarkan atau diilustrasikan dengan sosok seorang pria dengan rambut ikal yang melewati pundak serta janggut yang panjang. ciri inilah yang penulis lihat ingin dibangun oleh kartunisnya.



Gambar 4.7

Salah satu ilustrasi penggambaran
sosok Tuhan Yesus

Apabila penulis mengkaji lebih lanjut, sosok tersebut memang

bukanlah diciptakan sebagai bentuk representasi Tuhan Allah Umat Muslim, karena dalam Islam dilarang untuk menggambarkan sosok Tuhan (Allah) karena dapat mengundang fitnah dan perbuatan-perbuatan menduakan Tuhan lainnya. Umat Muslim hanya pernah mengilustrasikan Tuhannya dengan sebuah kaligrafi tulisan Hijaiyah dalam sebuah lingkaran. Tidak ada sosok penggambaran Tuhan Allah dalam wujud manusia atau makhluk lainnya.

BAB V: Kesimpulan dan Saran

5.1 Kesimpulan

Dari hasil penelitian dan kajian peneliti menggunakan Semiotika Peirce dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut:

1. Dari kelima agama yang diakui di Indonesia, Agama Kristen lah yang memiliki sosok Tuhan yang derkripsinya paling mendekati kartun tersebut.
2. Kartun tersebut menggambarkan Tuhan sebagai manusia

yang cerdas namun “tidak sempurna” dalam perbuatan.

3. Kartun dalam kuis tersebut tidak mengarah pada Agama Islam karena tidak ada benang merah yang dapat menghubungkan keduanya.

5.2 Saran

Saran-saran ini bukan bermaksud untuk menggurui, penulis mengharapakan saran ini dapat menjadi pertimbangan selanjutnya.

1. Sebaiknya Umat Beragama di Indonesia tidak mengartikan suatu gambar begitu saja, perlu menelaah kembali proses penciptaan makna yang ingin disampaikan oleh pembuatnya.
2. proses penciptaan makna tidak hanya ada pada kartunis, melainkan pada pembaca/ masyarakat, maka bagi kartunis atau perusahaan yang mengeluarkan kartun dapat meninjau kembali karyanya agar dapat

disesuaikan dengan budaya
masyarakat tersebut.

Komik dengan Hotoshop.
Jakarta.Elex Media Komputindo.

Sumber lain: <http://id.vonvon.me>

DAFTAR PUSTAKA

- Barthes, Roland. 1972. *Membedah Mitos-Mitos Budaya Massa*. Jakarta: Jalasutra
- Fiske, John. 2005. *Cultural and Communication Studies Sebuah Pengantar Paling Komprehensif*. Bandung : Jalasutra
- Kriyantono, Rachmat. 2007. Teknik Praktis Riset Komunikasi. Jakarta: Kencana
- Littlejohn, Stephen W, 2009 . *Teori Komunikasi Theories of Human Communication edisi 9*. Jakarta. Salemba Humanika.
- Santi. 2005. Cara Mudah Mengedit Komik dengan Hotoshop. Jakarta.Elex Media Komputindo.
- Wibowo, Indiwana Seto Wahyu, 2013. *Semiotika Komunikasi*. Jakarta. Penerbit Mitra Wacana Media.
- Wijana. 2004. Kartun: Studi Tentang Permainan Bahasa
- Santi. 2005. Cara Mudah Mengedit